

L A S T
NINJA



BACK WITH A VENGEANCE
AVENGER'S HANDBOOK





Rarely does a company make as dramatic an impact as did SYSTEM 3 SOFTWARE with the award winning game 'THE LAST NINJA'. This software innovation proved to be a major advance in home computer entertainment - achieving critical acclaim from the media and game players around the world.

System 3 Software has established a reputation for developing innovative and exciting software. Our aim is to provide the games player with hours of thrilling entertainment, through challenging and imaginative game play, plus the most sophisticated player-interaction available in this type of game. And now with over 8,000 man hours invested in planning and development, from the team that brought you 'The last Ninja', we are pleased to present to you 'LAST NINJA II'.

LAST NINJA II is the second game in our interactive action fantasy genre. It features adventures style puzzles, dynamic on-screen action and a high degree of player control.

Because we are always conscious of your demands for even better products, we have incorporated many of your suggestions in this game. For example: playing against the clock and having a score to relate your performance to.

To get the most enjoyment out of this game, we suggest you read ALL the instructions (and story) thoroughly. this is not just a simple action game.

Later in this booklet we give you some hints to get you started.

We hope you enjoy our latest game, and look forward to entertaining you again in the near future.





The Ninja, known as The Mystic Shadow Warriors, were the elite fighting force of Ninth Century Feudal Japan. They were dedicated to the fine tuning of their bodies into killing machines. Their attributes were many and varied; they were masters of weapon craft, assassination, stealth and invisibility and many believed them to be in control of the supernatural. A real master of the art of Ninjutsu could even anticipate and opponents moves ... and thoughts.

To achieve this high level of skill all initiates had to undergo years of rigorous training. Correct application of these skills required cunning, dexterity and total mind control. Students of the Ninja arts drove themselves on to try to achieve the state of self-perfection and a closeness to their god, therefore martial arts fighting disciplines became the highest, most honourable path to perfection. Unfortunately, some Ninja were to abuse their powers...

The Ninja were nearly wiped out of existence during a purge in the Twelfth Century. But now they are back and more powerful than ever ... Back with a vengeance!

The struggle with the Evil Shogun, Kunitoki, had taken its toll. For many months after regaining control over the island of Lin Fen, Armakuni, the new master of the Ninjutsu, fell into a deep depression at the loss of his brethren. He reflected again and again upon his struggle against Kunitoki, and always came to the same conclusion - it was only the end of the battle, not the end of the war.

After more than a year of languishing upon Lin Fen, Armakuni was prepared to reinstate the way of the Shadow Warrior to its former glory. With the Koga scrolls in his possession all that Armakuni needed now were the disciples to follow his guidance and the teachings of the ancient manuscripts.





As the word spread around the mainland that a new master has the scrolls and was about to begin training, the men began to arrive. They were the sons of the fighting elite - the Samurai.

A new order of Ninja slowly began to take shape. But this time the training was going to be more intense than every before. Never again would they be caught off guard and be defeated without honour.

During a training session of the Inner Circle - the Master's elite of the elite - a strange feeling came over the class. It was as if time had abruptly stood still, as if they were the only people left in the world. As Aramakuni rose from his meditating position a strange pulsating light enshrouded him. Concerned with what they saw, the class tried to rise and go to Aramakuni's assistance. But they were fixed in their positions, no one could move.

The intensity of the light grew around Aramakuni until all who were witnessing the scene were forced to cover their eyes. When the light faded and finally disappeared, the students leapt to their feet. What had happened? Where was the master?

"What is happening?" Shouted Aramakuni. But no one could hear him. It was as if he was invisible and in a sound proof glass box. Why wasn't his class rushing to his aid to help him break free? Why did he feel the sharp thorns of fear, while inside he was as calm as the deep seas? What game were the ancients playing with him? His questions found no answers as he slipped unwillingly into unconsciousness.

Slowly Aramakuni is now standing on a hard wooden floor surrounded by strange objects that vaguely remind him of musical instruments. Behind him is a curtain parted slightly in the middle. As he tries to focus his eyes on his surroundings his mind is sent spinning. He see strange gigantic shapes, covered with mirrors, reaching to the very doorstep of the heavens.





"Where am I" Shouts Armakuni. Trying to get some control over his rushing emotions he calls upon all of his reserves of courage. He must try to make sense of the insanity surrounding him. Taking a moment to meditate, Armakuni suddenly experiences a strange chilling sensation. There is a force in this land, a force he has not felt since the final battle with the Evil Shogun, Kunitoki.

"Could he be here? Has some cruel trick of fate brought the two of us together once again?" thinks Armakuni. As these thoughts rush through his mind, Armakuni begins to realise that their destinies must be forever intertwined and wherever evil forces try to hold sway over mankind, Armakuni is the one chosen to vanquish it.

Armakuni's immediate concern is to explore his surroundings. He must find some means of defending himself against the unknown dangers that lie before him. Although Armakuni was torn from his own time with nothing more than the clothes on his back, he has total belief in his abilities.





LOADING INSTRUCTIONS

Set up your computer system as detailed in your user manual. Ensure that all non essential peripherals - such as cartridges, printers, etc. are disconnected. Failure to do so may cause loading difficulties.

ATARI ST / COMMODORE AMIGA

Switch on computer and insert Disc 1

CONTROLS

ATARI ST

Use a joystick to control the Ninja plus the following keys:

CLEAR	Select object held
UNDO	Select weapon held
J	Rotate joystick orientation by 45 degrees
F1	Turn music off
F2	Pause/Unpause
F10	Quit

COMMODORE AMIGA

Use a joystick to control the Ninja plus the following keys:

HELP	Select object held
DEL	Select weapon held
J	Rotate joystick orientation by 45 degrees
F1	Turn music off
F2	Pause/Unpause
F10	Quit





MS DOS

Insert disc 1 into Drive A:
Type Ninja
Now follow on-screen instructions

To load a graphics mode directly you can type
Ninja A for EGA
Ninja B for CGA
Ninja C for Tandy

NB If you have installed the game to your hard disc, run it by typing HD.

CONTROLS

Use a joystick, the cursor keys or the numerical keypad to control the Ninja.

S	Toggle sound
P	Pause/Unpause
+ & -	Select Object held
SPACE	Select weapon held
F2	Save game (only at start of level)
F3	Load saved game
ESC X	Quit to Dos

MULTI-LOAD INSTRUCTIONS

LAST NINJA II is a multi-load game. Each level will be loaded as you complete the previous one. This means that to enjoy continuous play you **MUST** keep your LAST NINJA II disk in your disk drive, at all times during





a session with the game. On screen prompts will appear when you complete a level, telling you what to do next.

It is important to understand that, unlike most fighting games, the Ninja character is capable of movement in three dimensions. This means that all the moves you can make are relative to the direction the Ninja is facing on the screen.

BASIC MOVEMENT

To change the direction the Ninja is facing, roll the joystick handle through all the positions until you are facing the direction you want.

To walk forward - push the joystick in the direction the Ninja is facing.

To step backwards - pull the joystick in the opposite direction to the one the Ninja is facing.

To drift across the path - push the joystick in the direction you want him to veer (this applies to walking forwards and backwards).

SPECIAL MOVEMENTS

To activate the pick up, press the fire button then pull the joystick bottom rights, or bottom left diagonally.

To pick an item from the pathway or the background you first have to position the Ninja correctly. The Ninja must be facing the object you want to collect and be close enough so that when he bends down, his hands will be touching the object. Once the Ninja's hands have touched the object it will be automatically picked up and displayed in the status area. It is then added to the Ninja's inventory.





SOMERSAULTING

To make the Ninja somersault, either to avoid attack or to overcome some hazard, such as jumping from one wall to another, you should make the Ninja run in the direction you want him to somersault, and while he is moving press the fire button. Because the Ninja can move in three dimensions, he will jump along the path or across the path depending on which direction you push the joystick: diagonal up - across and up the path, sideways - across the path horizontally (the Ninja can only somersault forwards).

GENERAL TIPS

The first aspects of the game you should master are the joystick controls. The highly interactive nature of the game is required because of some of the complex moves the Ninja character has to perform. A high level of competence at the controls will enhance your game play considerably.

Because of the adventure elements our second suggestion is that you should get into the habit of recording what happens on each screen. This will enable you to obtain higher scores with repeated play.

The last point is, never take anything for granted - some things are not as they appear. Be curious, nosey, etc. and examine everything.

CLUES

The following are clues to some of the objects and hazards you may come across in your travels. They are listed in the "load" order, not necessarily in the order in which you have to find them. In the spirit of all good adventures ... we have not told you the whole story.





KEYS:

There are grate keys and not so grate keys. In the beginning they are a hard bunch to find.

TRAP DOOR:

Get a good grip and punch your way through this problem.

MAP:

This mpp is a bit flash, it can reveal a lot.

NUNCHUKAS:

Pulling off this two part problem could make you flushed with success.

SHIRAKEN:

You'll have to box clever to reach the stars.

STAFF:

Reaching new heights, these staff will do well.

BOTTLE

Wino(t) tramp around the streets and grab a drink while you can.

SWORD

Shop around for the best buy, it could be a real steal.

HAMBURGER:

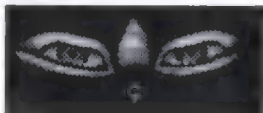
[quote] Greater love hath no man than this, that he lay down his extra hamburger for a friend.

CREDIT CARD:

You'll get extended credit when you gain access. It will really lift your spirits.

COMPUTER TERMINAL

Your number up if
an elephant.



you don't act like



THE FINAL PROBLEM IS ALWAYS IN THE PICTURE, SAFELY

The game is played in a variety of environment. The following are a few cryptic clues as to the sort of places you will be visiting.

LOAD ONE: CENTRAL PARK

The key to success is to gain new heights then go for a frolic on the river.

LOAD TWO: DOWNTOWN MANHATTAN

The busy street can be paved with danger. Stepping out before your time could really flip you out. If you're really sophisticated, you can get down to it and make a grate exit.

LOAD THREE: SEWERS

Typically deep, dark and dank. There'll be no torch carrying here, you'll just need lotsa bottle.

LOAD FOUR: OPIUM FACTORY

Meet a real cool cat, but be careful, you might get a shock along the way. Tread carefully before taking a quick dip.

LOAD FIVE: OFFICE BLOCK

Entrance here is no big secret. You could become a real firming. Lose before you get to meet your biggest fan and become star struck.

LOAD SIX: SHOGUN'S RETREAT

Drop in to see your arch enemy. If you're dumb enough, it might not be too alarming. After that it's full steam ahead. Careful, if you get cornered you might have to do a six point turn.





Il est rare qu'une compagnie ait un impact aussi important que celui que SYSTEME 3 SOFTWARE a obtenu avec le jeu primé THE LAST NINJA. Cette innovation logicielle s'est avérée être un progrès majeur dans le domaine du jeu sur ordinateur personnel, obtenant un succès critique unanime de la part des médias et des joueurs du monde entier.

System 3 Software s'est fait une réputation en développant un logiciel innovateur et passionnant. Notre but est de fournir à nos joueurs des heures et des heures de divertissement palpitant grâce à un jeu théâtral et imaginaire et aussi grâce au jeu interactif le plus sophistiqué du moment. Maintenant, avec plus de 8,000 heures de travail humain investi dans son organisation et son développement, l'équipe qui vous avait consacré "The last Ninja", est heureuse de vous présenter "LAST NINJA II".

LAST NINJA II est le second de nos jeux faisant intervenir action et fantaisie. Il possède des énigmes de genre aventures, une action dynamique sur écran et un degré élevé de contrôle pour le joueur.

Comme nous savons que vous exigez des produits toujours meilleurs, nous avons incorporé dans ce jeu un grand nombre de vos suggestions, par exemple, pour contrôler la magie et obtenir en sorte qui renforce votre performance.

Nous vous recommandons de lire attentivement les règles de jeu (et l'histoire) si vous voulez en tirer le maximum de plaisir. Il ne s'agit pas seulement d'un simple jeu d'action.

Nous vous donnons, un peu plus loin dans ce manuel, quelques tuyaux pour commencer le jeu.

Nous espérons que vous aimerez notre nouveau jeu, et que nous aurons le plaisir de vous distraire à nouveau dans un avenir proche.





Les Ninjas, connus sous le nom de Guerriers Mystiques de l'Ombre, formaient l'élite des forces de combat du Japon Féodal du IXème Siècle. Ils se consacraient entièrement à la transformation de leurs corps en machines à tuer. Leurs attributs étaient nombreux et variés; ils étaient sans rivaux dans l'art de se battre, de tuer, de se déplacer sans bruit et de se rendre invisible. Bien des gens croyaient qu'ils étaient pourvus de pouvoirs surnaturels. Un vrai maître dans l'art du Ninjutsu allait même jusqu'à anticiper les mouvements de ses adversaires ainsi que leurs pensées.

Pour atteindre ce niveau élevé d'habileté, tous les initiés devaient suivre des années d'entraînement rigoureux. Une pratique exacte de ces techniques exigeait de la finesse, de la dextérité et un contrôle total de l'esprit. Les étudiants des arts Ninjas s'entraînaient à essayer d'atteindre un état de perfection personnelle qui les rapprochait de leur dieu. Par conséquent, la pratique des arts martiaux devint la voie la plus honorable vers la perfection. Malheureusement, certains Ninjas allaient abuser de leurs pouvoirs...

Les Ninjas furent pratiquement exterminés au cours d'une purge au XIIème siècle. Mais maintenant ils sont de retour, plus puissants que jamais... Leur but: se venger!

La lutte avec le Shogun du Mal, Kunitoki, avait prélevé sa part de victimes. Car, plusieurs mois après avoir regagné le contrôle de l'île de Lin Fen, Armakuni, le nouveau maître de Ninjutsu, avait sombré dans une profonde dépression occasionnée par la perte de ses frères. Il réfléchissait sans arrêt à sa lutte contre Kunitoki et en arrivait toujours à la même conclusion: il s'agissait seulement de la fin de la bataille et non pas de la fin de la guerre.

Après plus d'un an passé à languir à Lin Fen, Armakuni était prêt à rétablir la position des Guerriers de l'Ombre qu'ils occupaient au temps





de leur gloire passée. En possession des parchemins et de tout ce dont Arimaki avait besoin maintenant, c'était des disciples qui servaient ses conseils et les enseignements des anciens manuscrits.

Et comme sur le continent, la rumeur se répandait qu'un jeune maître possédait les textes et allait commercer l'instabilité, les sectes se mirent à arriver. Ils étaient les fils de l'armée d'élite les Samouraïs.

Un nouvel ordre de Ninja commença à prendre forme. Mais cette fois-ci, l'instruction allait être encore plus intense qu'auparavant. Plus jamais ils ne seraient pris par surprise et vaincus sans savoir l'ennemi.

Au cours d'une session d'entraînement du Cercle Intérieur, l'élève de l'ordre du Maître, un étrange sentiment s'empara de l'assistance, un peu comme si le temps s'était brusquement arrêté et qu'il était les seuls survivants de la planète. Tandis qu'Arimaki se levait abandonnant ainsi sa position de méditation, une étrange lumière palpante l'enveloppa comme dans un linceul. Rendus muets par ce qu'ils voyaient, les étudiants tentèrent de bouger afin de venir en aide à Arimaki. Mais ils restèrent figés sur leurs positions, dans l'impossibilité de se mouvoir.

L'intensité de la lumière autour d'Arimaki augmenta jusqu'à ce que tous ceux qui observaient le scène fussent forcés de se couvrir les yeux. Lorsque la lumière s'estompa et finalement disparut, les étudiants se levèrent d'un bond. Qu'était-il arrivé? Où était le maître?

"Que se passe-t-il?" cria Arimaki. Mais personne ne pouvait l'entendre. C'était comme s'il était invisible, dans une boîte étanche et insonorisée. Pourquoi était-ce que les étudiants de sa classe ne se précipitaient-ils pas à son aide? Pourquoi restaient-ils à l'extérieur de la pièce tandis qu'à l'intérieur de lumière, il était dans l'obscurité que les





profondeurs marines? A quelle sorte de jeu les anciens jouaient-ils avec lui? Ses questions ne trouvaient pas de réponses tandis qu'il sombrait, contre son gré, dans l'inconscience.

Armakuni est maintenant debout sur un plancher en bois de feuillus, entouré d'étranges objets qui font vaguement penser à des instruments de musique. Derrière lui se trouve un rideau légèrement ouvert. Comme il essaye de fixer ses yeux sur le décor, son esprit est emporté par un mouvement tournoyant. Il voit d'étranges formes gigantesques couvertes par des miroirs, atteignant le seuil-même du Paradis.

"Où suis-je?" s'écrie Armakuni. Essayant de rétablir un semblant de contrôle sur ses émotions désordonnées, il mobilise toutes ses réserves de courage. Il doit tenter de donner un sens à cette démente qui l'entoure. Alors qu'il prend un moment pour méditer, Armakuni ressent une mystérieuse sensation glaciale. Il y a une force sur cette terre, une force qu'il n'a pas éprouvée depuis la bataille finale contre le Shogun du Mal, Kunitoki.

"Se pourrait-il qu'il soit là?" Est-ce qu'un cruel tour du destin nous a mis à nouveau face à face? pense Armakuni. Tandis que ces pensées affluent vers son cerveau, Armakuni commence à se rendre compte que leurs destinées seront à jamais liées. Partout là où les forces du mal tenteront de tenir l'humanité sous leur domination, Armakuni sera l'un de ceux qui seront choisis pour les vaincre.

La première chose qu'Armakuni doit faire, c'est d'explorer ses alentours. Il doit trouver des moyens de se défendre contre les périls inconnus qu'il rencontrera sur son passage. Et bien qu'Armakuni soit arraché à son époque, sans rien d'autre que les vêtements qu'il a sur le dos, il garde une confiance totale dans ses capacités.





INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Préparez votre ordinateur comme on vous l'explique dans votre manuel d'utilisation. Assurez-vous que tous les périphériques sont installés comme par exemple on a branché l'imprimante, on a installé les batteries, sinon vous risquez d'avoir des difficultés de chargement.

ATARI ST / COMMODORE AMIGA

Allumez votre ordinateur et insérez la disquette.

COMMANDES

ATARI ST

Utilisez votre manette à balle et les touches suivantes pour contrôler le Ninja.

CFAR	Choisit l'objet tenu en main.
UNDO	Choisit l'arme tenue en main.
J	Change l'orientation du manège à balai de 45 degrés.
F1	Éteint la musique.
F2	Pause/recommence le jeu.
F10	Abandonne le jeu.

COMMODORE AMIGA

Utilisez votre manette à balle et les touches suivantes pour contrôler le Ninja.

←/→	Choisit l'objet tenu en main.
DEL	Choisit l'arme tenue en main.
J	Change l'orientation du manège à balai de 45 degrés.
F1	Éteint la musique.
F2	Pause/recommence le jeu.
F10	Abandonne le jeu.





MS DOS

Insérez la disquette I dans le lecteur de disquettes A.

Tapez Ninja

Suivez maintenant les instructions sur l'écran.

Pour charger directement un mode de graphisme, tapez

Ninja A pour EGA

Ninja B pour CGA

Ninja C pour Tandy

NB Si vous avez chargé le jeu sur un disque dur, activez-le en tapant HD.

COMMANDES

Utilisez votre manche à balai, les touches curseur ou le clavier numérique pour contrôler le Ninja.

S Permute le son

P Pause/recommence le jeu

+ 8 Choisit l'objet tenu en mains

BARRE D'ESPACEMENT Choisit l'arme tenue en mains

F2 Sauvegarde le jeu (Uniquement au début d'un niveau)

F3 Charge un jeu sauvegardé

ESC X Quitte pour aller au DOS

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENTS MULTIPLES

LAST NINJA II est un jeu à chargements multiples. Chaque niveau du jeu sera chargé une fois le niveau précédent terminé. Pour jouer sans interruption, vous DEVEZ donc, pendant une partie, garder votre disquette LAST NINJA II dans le lecteur. Lorsque vous terminez un niveau, des instructions apparaissent sur l'écran, vous indiquant ce que vous devez ensuite faire.





Pour jouer à NINJA, il est important que vous compreniez que le personnage Ninja n'est pas comme tous les autres personnages de jeux de combat; il est capable de mouvements en trois dimensions. C'est-à-dire que tous les mouvements que vous pouvez exécuter sont relatifs à la direction à laquelle Ninja fait face sur l'écran.

MOUVEMENTS DE BASE

Pour changer la direction à laquelle Ninja fait face, roulez la poignée de votre manche à balai dans toutes les directions jusqu'à ce que Ninja fasse face à la direction que vous désirez.

Pour avancer - poussez le manche à balai dans la direction à laquelle le Ninja fait face.

Pour aller en arrière - tirez le manche à balai dans la direction opposée à celle à laquelle le Ninja fait face.

Pour se laisser aller à travers du chemin - poussez le manche à balai dans la direction vers laquelle vous voulez tourner (ceci est valable dans les deux directions, en avant et en arrière).

MOUVEMENTS SPECIAUX

Pour ramasser un objet, appuyez sur le bouton de tir puis tirez le manche à balai diagonalement vers vous et à droite ou vers vous et à gauche.

Pour ramasser un objet se trouvant sur le chemin ou ailleurs dans la scène, vous devez tout d'abord placer le Ninja correctement; le Ninja doit faire face à l'objet que vous voulez ramasser; il doit aussi être assez près de lui pour que, quand il se penche, il puisse le toucher avec sa main. Une fois que les mains du Ninja touchent l'objet, celui-ci sera automatiquement ramassé et affiché dans la zone de statut. Il sera ensuite ajouté à l'inventaire du Ninja.





PIROUETTE

Pour accomplir la piroquette Ninja, soit afin d'éviter une attaque ou de venir à bout d'un problème quelconque (par exemple sauter d'un mur à l'autre), faites courir le Ninja dans la direction dans laquelle vous voulez qu'il fasse sa piroquette et appuyez sur le bouton de tir pendant ses mouvements. Comme vous le savez le Ninja peut se déplacer en trois dimensions, sa façon de sauter, le long du chemin ou à travers le chemin, dépend donc de la direction dans laquelle vous poussez le manche à balai en diagonale vers le haut, à travers le chemin et en avant, de côté, à l'horizontale à travers le chemin (le Ninja peut seulement faire une piroquette en avant).

TUYAUX

Vous devez avant tout maîtriser les commandes du manche à balai. La nature hautement interactive de ce jeu est essentielle à cause de certains mouvements complexes que le Ninja doit accomplir. Le meilleur vous serez aux commandes, le meilleur votre jeu sera.

Notre deuxième suggestion est la suivante: ce jeu est aussi un jeu d'aventures et il vous serait utile de prendre l'habitude de sauvegarder ce qui se passe sur chaque écran. Ceci vous permettra d'obtenir de meilleurs scores lors de vos prochaines parties.

Enfin, ne considérez rien comme déjà acquis. Certaines choses peuvent être trompeuses. Soyez curieux, fainéant etc. et examinez tout ce que vous rencontrerez sur votre chemin.

INDICES

La liste suivante est la liste des indices de certains objets et de dangers que vous pourriez rencontrer tout au long de vos voyages. Ils se trouvent dans l'ordre de "chargement" mais non pas nécessairement dans l'ordre dans lequel vous les rencontrerez. Et comme c'est une aventure... nous ne vous avons pas tout dit.





CLES:

Il y a de bonnes clés comme il y en a de moins bonnes. Au début, elles sont difficiles à trouver.

TRAPPE:

Accrochez-vous bien !

CARTE:

Peut révéler beaucoup de choses.

NUNCHUKAS:

Résolvez les deux parties de ce problème pour réussir.

SHIRAKEN:

Il faudra vous battre pour atteindre votre but.

PERCHES:

Vous voulez atteindre de nouvelles hauteurs? Les perches vous seront utiles.

BOUTEILLE:

Pourquoi ne pas vous promener dans les rues et boire un verre en passant?

EPEE:

Choisissez la meilleure.

HAMBURGER:

"Il n'y a pas plus grande preuve d'amitié que d'offrir son hamburger."

CARTE DE CREDIT :

Vous permet d'augmenter votre crédit.

TERMINAL D'ORDINATEUR: C'en est fait de vous si vous ne faites pas l'éléphant.





LE PROBLEME FINAL EST TOUJOURS DANS L'IMAGE, EN SECURITE.

Le jeu se joue dans plusieurs endroits différents. Voici quelques indices des endroits que vous visiterez.

1er CHARGEMENT : CENTRAL PARK

Pour réussir, prenez de la hauteur et allez batifoler sur la rivière.

2nd CHARGEMENT : LE CENTRE DE MANHATTAN

Les rues peuvent être pavées de dangers. Echappez vous avant de devenir dingue. Si vous êtes subtil, la grille peut vous aider à vous en sortir.

3ème CHARGEMENT : LES EGOUTS

Comme vous pouvez vous y attendre, ils sont profonds, sombres et humides. Vous n'aurez pas de torche pour vous guider, il vous faudra du cran.

4ème CHARGEMENT : L'USINE D'OPIUM

Vous y rencontrerez un mec plutôt cool, mais attention, vous risquez de recevoir un choc. Gare à la douche froide!

5ème CHARGEMENT : LES BUREAUX

Ici l'entrée n'est pas compliquée à trouver. Vous pourrez devenir fou avant de rencontrer votre plus grand fan.

6ème CHARGEMENT : LA RETRAITE DE SHOGUN

Débarquez chez votre plus grand ennemi. Si vous êtes assez stupide, vous ne verrez peut-être pas le danger. Après ça, en avant toute! Attention, si vous êtes coincé, il vous faudra peut-être faire un demi-tour en vitesse.





Selten erzielt ein Computerspiel einen solchen durchschlagenden Erfolg wie SYSTEM 3 SOFTWARE mit seinem preisgekrönten Spiel THE LAST NINJA. Dieses Spiel erwies sich als eine wichtige Weiterentwicklung im Bereich der Computerspiele und wurde weltweit von den Medien und den Käufern entsprechend gewürdigt.

System 3 Software ist anerkannt für die Entwicklung von innovativer und spannender Software. Unser ständiges Ziel ist es, Produkte zu entwickeln, die viele Stunden spannender Unterhaltung bieten - herausfordernde und raffinierte Phantasiespiele, die den höchsten Grad an Interaktion besitzen. Über 8000 Stunden Arbeit wurden in die Planung und Entwicklung dieses Folgespiels von LAST NINJA investiert, und wir freuen uns, Ihnen LAST NINJA II präsentieren zu können.

LAST NINJA II ist das zweite Spiel in unserer Interaktions-Abenteuresserie. Es bietet Ihnen knifflige Aufgaben, dynamische Action und einen hohen Grad an Spielerkontrolle.

Da wir uns stets bemühen, Ihren Forderungen nach verbesserten Spielen nachzukommen, haben wir einige Ihrer Vorschläge in dieses Spiel aufgenommen. So zum Beispiel ein Spiel gegen die Uhr und ein Punktesystem, an dem Sie sich messen können.

Für den besten Spielspaß empfehlen wir, daß Sie alle Anweisungen (und die Geschichte) sorgfältig lesen, da es sich hier um mehr als ein reines Action-Spiel handelt.

Im hinteren Teil der Broschüre geben wir Ihnen einige nützliche Tips.

Wir hoffen, daß unser neuestes Spiel Ihnen viel Spaß bereiten wird und unser Programm auch in der Zukunft Ihr Interesse findet.





Die Ninja, auch als die Mystischen Schattenkrieger bekannt, waren die Elite-Kampfltruppe im feudalen Japan des 9. Jahrhunderts. Ihre Bemühungen war darauf ausgerichtet, ihren Körper in ein tödliches Instrument zu verwandeln. Die Zahl ihrer Eigenschaften war so groß wie vielfältig: sie waren Meister der Waffenkunst, des Tötens und der Heimtücke, viele Leute glaubten sogar, daß sie mit dem Übernatürlichen in Verbindung standen und sich unsichtbar machen konnten. Ein wahrer Meister der Kunst des Ninjutsu konnte sogar die Bewegungen des Gegners vorwegnehmen, indem er seine Gedanken las.

Um diese hohe Stufe der Fertigkeiten zu erreichen, mußten alle Neulinge Jahre harter Schulung auf sich nehmen. Die richtige Anwendung dieser Fertigkeiten erforderte Intelligenz, Geschicklichkeit und die vollkommene Beherrschung der Gedanken. Die Schüler der Ninja-Künste taten alles, um den Zustand der Perfektion zu erreichen und so dem Gott näherzukommen. Daher wurden die Kampfkünste als der schwierigste und ehrenvollste Weg zur Verwirklichung angesehen. Leider mißbrauchten einige der Ninja ihre Fähigkeiten ...

Während einer Säuberungsaktion im 12. Jahrhundert wurden die Ninja beinahe ausgerottet. Aber nun sind sie zurückgekehrt und mächtiger als je zuvor.

Der Kampf mit dem bösen Shogun Kunitoki hat seinen Preis gefordert. Nach der Wiederoberung der Insel Iri Fen erlag der neue Meister des Ninjutsu, Arima Kuni, monatelang der Niedergeschlagenheit über den tragischen Verlust seiner Brüder. Immer wieder ging er den Kampf gegen Kunitoki in Gedanken durch und gelangte auch immer wieder zu demselben Schluß: es war nur das Ende einer Schlacht, nicht das Ende des Krieges.





Nach mehr als einem Jahr der Untätigkeit auf Un-fer beschloß Arimakuni die Schattenkrieger zu ihrer früheren Macht zurückzuführen. Da die Koga-Schrittreifen sich schon in seinem Besitz befanden, fehlten ihm nur die Schüler, die unter seiner Führung den Lehren der uralten Manuskripte folgen wollten.

Als sich auf dem Festland das Gerücht verbreitete, daß ein neuer Meister im Besitz der Schrittreifen war und Schüler suchte, kamen mehr und mehr Mönche. Es waren die Söhne der Kampfelite – der Samurai.

Ein neuer Orden der Ninja bildete sich langsam heraus. Diesmal war das Training härter als je zuvor. Denn sie wieder wollten die Ninja unvorbereitet angegriffen und ehelos besiegt werden.

Während einer Trainingsrunde des innersten Kreises, die Elite, überkam die Klasse ein seltsames Gefühl. Es war, als ob die Zeit plötzlich stillstande, als ob sie die letzten Menschen auf dieser Erde wären. Als Arimakuni sich aus seiner Meditationsposition erhob, war er von einem seltsamen Licht umgeben. Bestürzt über das, was sie sahen, wollten die Schüler ihm zu Hilfe eilen, doch waren sie wie gelähmt. Keiner konnte sich rühren.

Das Licht um Arimakuni nahm an Intensität zu, bis alle Anwesenden ihre Augen bedecken mußten. Als das Licht langsam erlosch, sprangen die Schüler auf. Was war geschehen? Wo war der Meister?

»Was ist passiert?« rief Arimakuni. Doch niemand hörte ihn. Er schien unsichtbar und von einer gläsernen Kugel umgeben zu sein. Warum eilten seine Schüler nicht, um ihm herauszuhelfen? Warum fühlte er Angst aufsteigen, während er doch eine tiefe innere Ruhe fühlte? Was für ein Spiel spielten die Urachen mit ihm? Seine Fragen blieben unbeantwortet, als er nach und nach das Bewußtsein verlor.





langsam richtet Armakuni sich auf dem harten Holzboden auf und betrachtet die merkwürdigen Objekte, die ihn umgeben und ihn undeutlich an Musikinstrumente erinnern. Hinter ihm ist ein Vorhang, der leicht in der Mitte geöffnet ist. Während seine Augen die Umgebung mustern, rasen seine Gedanken hin und her. Er kann seltsame, riesige Formen wahrnehmen, die mit Spiegeln bedeckt sind und bis an die Pforten des Himmels zu reichen scheinen.

•Wo bin ich?« schreit Armakuni. Um seine Gefühle unter Kontrolle zu bringen, nimmt er seinen ganzen Mut zusammen. Er muß diese wahnsinnige Umgebung verstehen. In einem Augenblick der Meditation spürt Armakuni plötzlich eine Eiseskälte. Er fühlt eine Macht um sich, eine Macht, die er zuletzt im Entscheidungskampf mit dem bösen Shogun Kunitoki gefühlt hat.

•Kann er hier sein? Hat ein grausames Schicksal uns beide wieder zusammengebracht?« denkt Armakuni. Er begreift allmählich, daß ihre beiden Schicksale für immer verbunden sind und daß, wann immer das Böse Macht über die Menschheit gewinnen möchte, er, Armakuni, der auserwählte Retter ist.

Doch als erstes will Armakuni seine Umgebung erforschen. Er muß Waffen finden, um sich gegen die unbekannten Gefahren, die vor ihm liegen, schützen zu können. Armakuni wurde plötzlich aus seiner gewohnten Umgebung gerissen, doch sein Vertrauen in seine Fähigkeiten ist unerschüttelt.





LADIANWEISUNGEN

Schließen Sie Ihr Computersystem wie in Ihrem Handbuch angegeben an. Trennen Sie alle nicht notwendigen Geräte, wie Drucker usw., vom Computer ab, da sonst Ladeschwierigkeiten auftreten können.

ATARI ST / COMMODORE AMIGA

Computer einschalten und Spieldiskette 1 einlegen.

STEUERUNG

ATARI ST

Benutzen Sie einen Joystick, um die Ninja zu steuern, und auch die folgenden Tasten:

CLEAR	Gegenstand wählen
UNDO	Waffe wählen
J	Joystick-Richtung um 45° drehen
F1	Musik abschalten
F2	Pause/Wiederaufnahme des Spiels
F10	Verlassen des Spiels

COMMODORE AMIGA

Benutzen Sie einen Joystick, um die Ninja zu steuern, und auch die folgenden Tasten:

HELP	Gegenstand wählen
DEL	Waffe wählen
J	Joystick-Richtung um 45° drehen
F1	Musik abschalten
F2	Pause/Wiederaufnahme des Spiels
F10	Verlassen des Spiels





MS DOS

Diskette 1 in Laufwerk A einlegen. **Ninja** eintippen und dann den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen.

Um den Grafik-Modus direkt zu laden, können Sie folgendes eintippen:

Ninja A für EGA

Ninja B für CGA

Ninja C für Tandy

Anmerkung: Falls Sie das Spiel auf die Festplatte installiert haben, tippen Sie **HD** ein.

STEUERUNG

Sie können den Joystick, die Cursor-Tasten oder den Ziffernblock zur Steuerung benutzen.

S Sonne ein- und ausschalten

P Pause/Wiederaufnahme des Spiels

+8 Gegenstand wählen

Leertaste Waffe wählen

F2 Spiel speichern (nur zu Beginn des Levels)

F3 Gespeichertes Spiel laden

ESC/X Zu DOS zurückkehren

MULTI LOAD-Anweisungen

LAST NINJA II ist ein Multilade-Spiel, d.h. nach jedem neuen Level wird die Beendigung des vorigen Levels geladen. Sie können daher ohne Unterbrechung spielen, wenn Sie die Spielwerte während der geladenen Spielzeit im Laufwerk lassen. Nach Beendigung eines Levels folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, die Ihnen die





nächsten Schritte erläutern werden.

Denken Sie daran, daß anders als bei den meisten Kampfspiele, die Ninja-Figur in der Lage ist, sich in drei Dimensionen zu bewegen. Dies bedeutet, daß alle Bewegungen, die Sie ausführen, sich auf die Richtung beziehen, in die die Figur schaut.

EINFACHE BEWEGUNGEN

Um die Richtung, in die die Ninja-Figur schaut, zu ändern, gehen Sie durch alle Joystick-Positionen, bis Sie die gewünschte Richtung erreicht haben.

Um vorwärts zu gehen, drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die die Figur schaut.

Um rückwärts zu gehen, ziehen Sie den Joystick in die entgegengesetzte Richtung, in die die Figur schaut.

Um den Pfad zu überschreiten, drücken Sie den Joystick in die Richtung, in die die Figur gehen soll (dies bezieht sich auf Vorwärts- und Rückwärtsbewegungen).

BESONDERE BEWEGUNGEN

Um einen Gegenstand aufzunehmen, drücken Sie den Feuerknopf und ziehen dann den Joystick diagonal nach unten rechts oder unten links.

Um einen Gegenstand vom Pfad oder vom Hintergrund aufzunehmen, muß sich die Ninja-Figur in der richtigen Position befinden. Die Figur muß dem gewünschten Gegenstand so dicht gegenüberstehen, daß, wenn sie sich bückt, ihre Hand den Gegenstand berührt. Haben die Hände der Ninja-Figur den Gegenstand berührt, so wird er automatisch aufgenommen und erscheint in der Statusanzeige. Der Gegenstand wird nun dem Inventar des Ninjas hinzugefügt.





SALTOS

Um die Ninja-Figur Saltos ausführen zu lassen, entweder um einem Angriff oder einer Gefahr auszuweichen, wie zum Beispiel von einer Wand zur anderen springen, lassen Sie die Figur in die entsprechende Richtung laufen und drücken während der Laufbewegung den Feuerknopf. Da die Figur sich in drei Dimensionen bewegen kann, wird sie den Pfad entlang oder über den Pfad springen, je nachdem, in welche Richtung Sie den Joystick drücken: diagonal hoch - den Pfad entlang, seitwärts horizontal über den Pfad (die Figur kann nur Vorwärts-Saltos ausführen).

ALLGEMEINE HINWEISE

Machen Sie sich zu Beginn des Spiels mit den Joystick-Steuerungen vertraut. Der hohe Grad der Interaktionen in diesem Spiel läßt die Ninja-Figur komplexe Bewegungen ausführen. Je besser Sie die Steuerungen beherrschen, desto mehr Freude werden Sie an diesem Spiel haben.

Aufgrund des Abenteuercharakters dieses Spiels empfehlen wir weiterhin, daß Sie es sich angewöhnen, stiller Aufzeichnungen über die Ereignisse auf jedem Screen zu machen. Sie werden dadurch in späteren Spielen mehr Punkte erzielen.

Zum Schluß sei noch erwähnt, daß Sie nichts als bekannt voraussetzen dürfen, einiges ist anders, als es anfangs scheint. Seien Sie neugierig und überprüfen Sie alles.

HINWEISE

Im folgenden geben wir Ihnen einige Hinweise über Gegenstände und Gefahren, denen Sie im Laufe des Spiels begegnen werden. Diese sind in der Lade-Reihenfolge und nicht in der Reihenfolge ihres Erscheinens aufgelistet. Und, wie bei allem wahren Abenteuer, verbirgt sich irgendwo ein Geheimnis.





SCHLÜSSEL:

Einige Schlüssel sind aufschlußreicher als andere, besonders in die Tiefe, und daher etwas schwieriger zu finden.

FALLTÜR:

Fallen Sie nicht mit der Tür ins Haus, sondern überdenken Sie Ihren Plan.

KARTE:

Sie kann erhellende Hinweise bieten.

NUNCHUKAS:

Eine zweiteilige Lösung könnte Ihnen den gewünschten Erfolg bringen.

SHIRAKEN:

Boxen Sie schlau.

STAB

Mit diesen Stäben können Sie neue Höhen erreichen.

FLASCHE:

Genehmigen Sie sich bei Ihren Wanderungen einen erfrischenden Schluck.

SCHWERT:

Nehmen Sie nicht das erstbeste. Sie könnten ein besseres finden.

HAMBURGER:

(Zitat) »Größere Liebe gibt es nicht, als die, die den letzten Hamburger mit dem Freund teilt.«

KREDITKARTE:

Ihnen steht bei Benutzung eine große Summe zur Verfügung, was beträchtlich zu Ihrer guten Stimmung beitragen könnte.

COMPUTER-TERMINAL: Falls Sie sich nicht wie der Elefant im Porzellanladen verhalten, könnten Sie hier eine gute Nummer schieben.





DAS ENDPROBLEM IST IMMER SICHER IM BILD

Das Spiel wird in einer Reihe von Umgebungen gespielt. Wir geben Ihnen einige verschlüsselte Hinweise über die Art von Orten, die Sie besuchen werden.

ORT EINS: CENTRAL PARK

Der Schlüssel zum Erfolg besteht darin, neue Höhen zu erklimmen und sich bei einer Bootsfahrt zu erholen.

ORT ZWEI: DOWNTOWN MANHATTAN

Die Straßen sind mit Gefahren gepflastert. Gehen Sie erst raus, wenn Sie vorbereitet sind. Manchmal sind die Lösungen im Tielen verborgen.

ORT DREI: ABWÄSSERKÄNALE

Normalerweise tief, dunkel und feucht. Taschenlampen leuchten hier nicht aus. (Angetrunkener?) Mut bringt mehr.

ORT VIER: OPIUMFABRIK

Machen Sie sich auf einen Schock gefaßt und seien Sie vorsichtig im Wasser.

ORT FÜNF: BÜROS

Der Eingang ist kein Geheimnis, besonders für Computertrojaner. Lernen Sie Ihren größten Fan kennen und lassen Sie sich in den siebten Himmel bringen.

ORT SECHS: SHOGUNS VERSTECK

Kommen Sie hinter zu Ihrem Erzfeind. Lassen Sie sich nicht zu sehr alarmieren. Danach geht's Valldampf voraus. Wenn Sie in eine Ecke manovriert werden, kann es sein, daß Sie volle Kehrtwendungen gestalten müssen.





Raramente un'azienda produce un impatto così drammatico come ha fatto la SYSTEM 3 SOFTWARE con il suo premiatissimo 'THE LAST NINJA' (L'ULTIMO NINJA). Questo innovativo software si è dimostrato un valido progresso nel campo dei giochi per home computer - ricevendo il plauso sia della stampa che degli utenti da tutto il mondo.

La System 3 Software si è conquistata una solida reputazione nello sviluppo di software innovativo e piacevole. Il nostro obiettivo è di fornire al giocatore ore e ore di divertimento, con giochi impegnativi e fantasiosi, dotati della più sofisticata interattività oggi disponibile per questo tipo di giochi. E adesso, dopo più di 8000 ore di progettazione e sviluppo, quella stessa équipe che ha prodotto 'The Last Ninja', ha il piacere di presentare 'LAST NINJA II'.

LAST NINJA II è il secondo gioco della nostra serie di azione interattiva, denso di rompicapo avventurosi, scene d'azione dinamiche e un elevato tipo di controllo.

Per godere in pieno il gioco, ti suggeriamo di leggere attentamente TUTTE le istruzioni (e la storia). Questo non è solo un gioco di azione.

Più avanti nell'opuscolo, troverai dei suggerimenti su come avviare il gioco.

Poiché siamo sempre consci delle richieste di prodotti sempre migliori, abbiamo qui incorporato molti dei suggerimenti ricevuti. Ad esempio giocare contro il tempo e una tabella punti su cui basare la prestazione.

Ci auguriamo che questa nostra ultima fatica ti piaccia e speriamo che tu voglia divertirti ancora con noi in futuro.



NINJA

I Ninja, conosciuti anche come le Ombre Mistiche, erano una élite di guerrieri del Giappone feudale del Nono secolo. Essi erano dedicati alla cura del loro corpo per trasformarli in macchine di morte. I loro attributi erano molti e diversi: erano maestri nelle armi, nell'assassinio, nella furtività e nel rendersi invisibili, tanto che molti li credevano in possesso di poteri soprannaturali. Un vero maestro dell'arte del Ninjutsu era in grado di anticipare ogni mossa dell'avversario e perfino... i pensieri.

Per arrivare a questo elevato livello di abilità, tutti gli iniziati dovevano sottoporsi ad anni di addestramento rigoroso. La corretta applicazione di queste capacità comportava, infatti, astuzia, destrezza e totale controllo psichico. Gli allievi che imparavano le arti della Ninja erano mossi dalla volontà di arrivare allo stato di autoperfezionamento che li avvicinava al divino. Per questo, le discipline delle arti marziali erano diventate la via più ambita per arrivare alla perfezione. Purtroppo, alcuni dei Ninja avrebbe poi abusato dei loro poteri.

I Ninja erano stati eliminati quasi del tutto durante una feroce purga nel Dodicesimo secolo. Ma adesso sono tornati, più potenti che mai. Sono tornati per vendicarsi!

La lotta con il malvagio Shogun Kunitoki era stata dura. Per molti mesi, dopo la riconquista dell'isola di Lin Fen, Armakuni, il nuovo maestro del Ninjutsu, era piombato in una cupa depressione per la perdita di tanti fratelli. Egli aveva meditato a lungo sulla guerra contro Kunitoki, ed era arrivato sempre alla stessa conclusione: questa era solo la fine di una battaglia, non della guerra.

Dopo più di un anno passato a languire su Lin Fen, Armakuni era pronto a riportare i Guerrieri dell'Ombra alla loro gloria passata. Con le pergamene di Koga in suo possesso, tutto quello che mancava ad Armakuni erano adesso i discepoli che seguissero la sua guida e gli





...i frammenti degli antichi manoscritti.

Sparso la voce che un nuovo maestro aveva le pergamene e che stava per iniziare i suoi insegnamenti, gli uomini cominciarono ad arrivare. Erano i figli dei guerrieri elitti di Samurai.

Lentamente, cominciò a formarsi un nuovo ordine di Ninja. Ma questa volta, l'addestramento era ancora più intenso di prima. Mai più essi sarebbero stati colti di sorpresa e sconfitti con disonore.

Durante una seduta di addestramento del Cerchio Interno, i prescelti del Maestro, una strana sensazione aveva pervaso la classe. Era come se il tempo si fosse fermato bruscamente, come se essi fossero rimasti gli unici uomini al mondo. Come Armakuni si era sollevato dalla sua meditazione, una strana luce pulsante lo aveva avvolto. Preoccupati, i discepoli avevano cercato di alzarsi in soccorso del Maestro, ma erano rimasti bloccati nelle loro posizioni. Nessuno poteva muoversi.

L'intensità della luce cresceva intorno ad Armakuni, tanto che tutti i presenti avevano dovuto coprirsi gli occhi. Quando la luce si era affievolita e poi scomparsa, gli allievi erano balzati in piedi. Cosa era accaduto? Dove era il Maestro?

"Che succede?" Aveva gridato Armakuni. Ma nessuno lo udiva. Era come se egli fosse del tutto invisibile e dentro una campana di vetro. Perché la classe non correva in suo aiuto per liberarlo? Perché provava fitte di paura, mentre dentro si sentiva calmo come le profondità del mare? Che scherzi gli stavano facendo gli antichi? Le sue domande erano rimaste senza risposta, mentre egli scivolava via malgrado in uno stato di profonda incoscienza.

Lentamente, Armakuni si era ritrovato in piedi su un duro pavimento di legno, circondato da oggetti strani che gli ricordavano vagamente degli strumenti musicali. Dietro di lui, una tenda appena scostata al





centro. Mentre cercava di guardare meglio l'ambiente, la sua mente era stata presa in un vortice. Adesso gli apparivano delle strane e gigantesche forme ricoperte di specchi, che arrivavano fino alle porte del cielo.

"Dove sono?" Aveva gridato Aramakuni, cercando di controllare il tumulto delle emozioni, facendo appello a tutte le sue riserve di coraggio. Doveva cercare di capire, di non cedere alla follia che lo circondava. Mentre rifletteva, Aramakuni aveva improvvisamente provato una sensazione raggelante. C'era una forza in questo posto, una forza che non aveva più sentito dall'ultima battaglia con il malvagio Shogun Kunitoki.

"Che sia lui qui? Che gli scherzi crudeli del destino ci abbiano portato di nuovo insieme?" aveva pensato Aramakuni. Mentre questi pensieri gli si accavallano nella testa, il Maestro intuì che i loro destini erano legati per sempre, e dovunque le forze del male cercassero di sopraffare l'umanità, Aramakuni era il prescelto per combatterle.

Adesso, la prima sua preoccupazione era di esplorare il posto. Doveva assolutamente trovare dei mezzi per difendersi dai pericoli sconosciuti che lo aspettavano. Ma anche se Aramakuni era stato strappato alla sua dimensione senza altro addosso che i suoi vestiti, egli riponeva una fiducia totale nelle sue abilità.





ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Metti su il tuo sistema come indicato nel manuale. Assicurati che tutti i periferici non essenziali - quali cartucce, stampanti, ecc. - siano staccati. La mancata osservanza di questo, può provocare difficoltà di caricamento.

ATARI ST/COMMODORE AMIGA

Accendi il computer e inserisci il Dischetto 1.

CONTROLLI

ATARI ST

Per controllare il Ninja, usa il joystick unitamente ai tasti seguenti:

CLEAR	Seleziona oggetto tenuto
UNDO	Seleziona arma tenuta
J	Ruota l'orientamento del joystick di 45 gradi
F1	Spegne la musica
F2	Pausa/Ripresa
F10	Abbandona

COMMODORE AMIGA

Per controllare il Ninja, usa il joystick unitamente ai tasti seguenti:

HELP	Seleziona oggetto tenuto
DEL	Seleziona arma tenuta
J	Ruota l'orientamento del joystick di 45 gradi
F1	Spegne la musica
F2	Pausa/Ripresa
F10	Abbandona





MS DOS

Inserisci il dischetto 1 nel drive A.
Digita Ninja
Adesso segui le istruzioni sullo schermo

Per caricare direttamente un modulo grafico, puoi battere

Ninja A per EGA
Ninja B per CGA
Ninja C per Tandy

NB: se hai installato il gioco su disco rigido, esegui battendo HD.

CONTROLLI

Per controllare il Ninja, usa il joystick, i tasti cursore o il tastierino numerico.

S	Opera il suono
P	Pausa/Ripresa
↑ e ↓	Seleziona oggetto tenuto
BARRA	Seleziona arma tenuta
F2	Salva gioco (solo all'inizio di livello)
F3	Carica un gioco salvato
ESC X	Esce su DOS

ISTRUZIONI CARICAMENTO MULTIPLO

LAST NINJA II è un gioco a caricamento multiplo. Ogni livello viene caricato al completamento di quello precedente. Questo significa che, per ottenere una esecuzione continua, DEVI tenere il dischetto nel drive per tutta la durata della sessione. Quando completi un livello, sullo





schermo appaiono dei solleciti che ti indicano cosa fare.

È molto importante notare che, a differenza di molti giochi analoghi, il personaggio Ninja può effettuare movimenti tridimensionali. Questa significa che tutti i movimenti che puoi fare, sono collegati alla direzione verso cui è rivolto il Ninja sullo schermo.

MOVIMENTI DI BASE

Per cambiare la direzione verso cui il Ninja è rivolto, fai passare il manico del joystick per tutte le direzioni, fino a che non trovi quella che vuoi.

Per camminare in avanti, spingi il joystick nella direzione verso cui è rivolto il Ninja.

Per indietreggiare, tira il joystick nella direzione opposta a quella verso cui è rivolto il Ninja.

Per deviare sul percorso, spingi il joystick nella direzione verso cui vuoi che vada (questo riguarda camminare in avanti e indietro).

MOVIMENTI PARTICOLARI

Per attivare la raccolta, premi il bottone di fuoco e poi tira il joystick verso il basso a destra, oppure in basso a sinistra diagonalmente.

Per raccogliere un oggetto dal percorso o dalla sponda, devi prima posizionare correttamente il Ninja. Questo deve essere rivolto verso l'oggetto che vuoi raccogliere, e abbastanza vicino in modo che le sue mani lo tocchino quando si china. Quando le mani del Ninja toccano l'oggetto, questo viene automaticamente raccolto e indicato nell'area di situazione. Dopodiché, l'oggetto viene incluso nell'inventario del Ninja.





SALTO MORTALE

Per far fare un salto mortale al Ninja, sia per evitare un attacco o per superare degli ostacoli, come saltare da una parete all'altra, devi far correre il Ninja nella direzione dove vuoi fargli fare il salto mortale, e mentre è in movimento, premi il bottone di fuoco. Poiché il Ninja si può muovere in tre dimensioni, egli salterà lungo il percorso o attraverso, a seconda della direzione in cui spingi il joystick: in alto in diagonale, attraverso è lungo il percorso, di fianco, attraverso il percorso in orizzontale (il Ninja può saltare solo in avanti).

CONSIGLI GENERALI

Il primo aspetto del gioco di cui devi impadronirti, sono i controlli del joystick. La natura altamente interattiva del gioco è dettata da alcune mosse complesse che il personaggio deve eseguire. Un altro livello di competenza ai controlli, ti permette di migliorare notevolmente il tuo modo di giocare.

Dati gli elementi avventurosi, il secondo consiglio è di prendere l'abitudine di annotare quello che succede in ogni videata. Questo ti permette di ottenere punteggi più elevati quando ripeti il gioco.

L'ultimo punto è di non prendere niente per scontato: alcune cose non sono quello che sembrano. Sei curioso, fischioso, eccitato, ed esamina tutto.

INDIZI

Quelli che seguono, sono degli indizi per oggetti e ostacoli che puoi incontrare nei tuoi viaggi. Essi sono elencati in ordine di carica, e non necessariamente nell'ordine in cui li dovrai trovare. Nella migliore tradizione delle storie di avventura... non ti abbiamo detto tutto.



**CHIAVI:**

Ci sono chiavi e chiavi. All'inizio, sono un mazzo difficile da trovare.

BOTOLA:

Afferra saldamente e risolvi il problema a pugni.

MAPPA:

Questa mappa è un po' esibizionista, può mostrare molto.

NUNCHUKAS:

Risolvere questo problema in due parti, può farti arrossire di piacere.

SHIRAKEN:

Dovrai essere molto abile per arrivare alle stelle.

BASTONE:

Arrivando a nuove altezze, questi bastoni saranno utili.

BOTTIGLIA:

Barcolla per strade e acciappa un bicchiere finché puoi.

SPADA

Cerca in giro per trovare l'affare, potrebbe essere una vera tempera.

AMBURGHER:

(detto) 'L'uomo non ha più grande amore di questo, lasciare il suo extra amburgher ad un amico'.

CARTA DI CREDITO:

Quando ottieni l'accesso, ottieni altro credito. Ti farà bene all'anima.

TERMINALE:

Se non agisci come un elefante, è suonata la tua ora.





IL PROBLEMA FINALE E' SEMPRE BEN SALDO NELLA IMMAGINE

Il gioco si svolge in una serie di ambienti. Qui di seguito ci sono alcuni indizi criptici circa il tipo di posti in cui ti troverai.

PRIMO CARICO: CENTRAL PARK

La chiave del successo sta nell'arrivare a nuove altezze e poi andare a divertirsi nel fiume.

SECONDO CARICO: CENTRO DI MANHATTAN

La via indaffarata può essere lastricata di pericoli. Uscire prima del tempo potrebbe farti saltare sul serio. Se sei veramente sofisticato, puoi darti da fare e uscirne bene.

TERZO CARICO: FOGNE

Tipicamente profonde, scure e umide. Qui non ci sono torce e ti occorre un sacco di energia.

QUARTO CARICO: FABBRICA D'OPPIO

Eccoti uno veramente freddo, ma stai attento che puoi prenderti uno shock lungo la strada. Guarda dove metti i piedi prima di appozzare rapidamente.

QUINTO CARICO: GLI UFFICI

Qui l'entrata non è un segreto. Potresti diventare un caso terminale prima di incontrare la sventola più bella e rimanere colpito dalle stelle.

SESTO CARICO: RIFUGIO DELLO SHOGUN

Vieni a trovare il tuo arcinemico. Se sei abbastanza stupido, non ti farà paura. Dopodiché, avanti a tutta forza. Stai attento, se finisci in un angolo dovrai fare un dietro-front in sei mosse.



© 1989 System Three Software Ltd